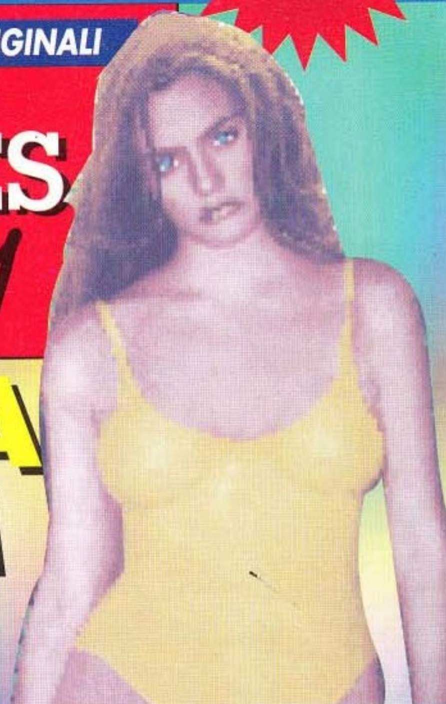
ESCLUSIVO! UNO STRAORDINARIO VIDEOGAME INEDITO

a sole 19.900 lire



GIOCHI ORIGINALI

K GAMES N.1



Anno I, n.1
Sped. in abb. post. comma 26, art.2 Legge 549/95-MI

IN VACANZA CON SYLVIA

Come conquistare la ragazza dei vostri sogni in una adventure romantica nell'isola virtuale


ISSN 1125-1611
9 771125 161648 70001



K GAMES
Anno1, n.1 Aprile 1997
Reg. Trib. Milano 512 del 1/8/1996
Dirett. Responsabile: *Gianni Vallardi*
Realizzazione Editoriale: *Edi.progress*
Diretta da: *Roy Zinsenheim*
Hanno collaborato: *Cristian Ghezzi , Luca Monticelli, Gianpaolo Moraschi, Gabrio Secco*

IN VACANZA CON *SYLVIA*

K GAMES N.1

INSTALLAZIONE DOS

La procedura di installazione di questo primo K-Game è estremamente semplice e intuitiva.
E' sufficiente selezionare il CD-ROM e digitare il comando che avvia la procedura di installazione.
I comandi da digitare sono dunque i seguenti:

D: [invio] (oppure la lettera che identifica il vostro CD-Rom)
INSTALL [invio]

E' vivamente consigliato di effettuare l'installazione completa del gioco (32 Mb occupati su disco) per velocizzare al massimo l'esecuzione del programma.

Sarà poi necessario effettuare il setup della scheda audio, scegliendo l'opzione di riconoscimento automatico. Nel caso di schede Sound Blaster compatibili, è consigliabile inserire i valori di Indirizzo, IRQ e DMA in maniera manuale. Per ogni informazione aggiuntiva riguardo a questa operazione, consultare il manuale di installazione della scheda audio.

Per avviare il gioco digitare all'interno della directory SYLVIA il comando:

SYLVIA [invio]

Nota: In caso di eventuali modifiche alla configurazione del vostro computer, digitate da DOS (nella directory SYLVIA) il comando:

SETUP [invio]

Nota: nel caso in cui il lettore di CD abbia una diversa lettera di unità (E,F, ecc.), sostituite la lettera d con la lettera corrispondente.

Nota: trattandosi di un gioco DOS, è necessario utilizzare un driver per il supporto del mouse (MOUSE.COM o equivalenti).

ATTENZIONE: Il gioco funziona solamente sotto DOS. Se possedete Windows 95 riavviate il vostro computer in modalità MS-DOS prima di cercare di installare Sylvia.

REQUISITI MINIMI DI SISTEMA

Processore 486 DX/66
8 Mb RAM
Spazio occupato su HD: 32 Mb
CD-ROM
Mouse
Scheda audio supportata: SB16 o compatibili Sound Blaster
Scheda grafica VGA 256 Kb
Gira solamente sotto DOS 3.3 o superiore (DOS 7.0 incluso)

PROFILI PSICOLOGICI DELLE PROTAGONISTE

S Y L V I A

Se siete già dei lettori di K la conoscerete abbastanza bene ...anche se non così confidenzialmente come quando è in vacanza. E che nessuno dica che ci è andato in vacanza assieme, perché sarebbe sicuramente falso. E se invece è vero ...ditemi chi è stato perché poi lo sistemo io!!! (Domani a mezzogiorno sotto il campanile con le Colt come in "Mezzogiorno di Fuoco" . E che vinca il migliore...).

Durante lo svolgimento del gioco ricordate che a Sylvia è successo un fattaccio poco prima di andare in vacanza. Si è allontanata da una persona che le era molto attaccata e quindi all'inizio della vacanza non era proprio dell'umore migliore. Sapete com'è, ci sono delle volte che devi rinunciare alle persone alle quali tieni perché vuoi loro bene. Sylvia è andata in vacanza con le due amiche Tanya e Christine. La cosa mi ha stupito perché normalmente lei va via da sola. Quando gira il mondo la maggior parte delle volte è per ritrovare se stessa...
So una cosa di lei, però: è un'inguaribile romantica, molto di più di quanto pensiate, e non ama essere adulata. Qui finiscono le cose che so di lei "dentro". Anche perché, altrimenti, sarei riuscito ad andarci in vacanza per davvero!

T A N Y A

E' forse la più strana delle tre ragazze. E' abbastanza introversa ma, secondo me, si tratta solo di timidezza. Sembra di leggere nel suo sguardo prima timore, poi dol-

cezza. Sa tutto di tutti gli argomenti: è molto erudita, per la sua età. Legge libri in continuazione e molti se li è portati addirittura in vacanza. Quando l'ho conosciuta, frequentava ancora il liceo: credo che ora faccia l'università. Non chiedetemi quale facoltà, perché non lo so, dal momento che sono refrattario verso qualsiasi forma di studio. Tanya è talvolta passiva verso gli eventi. O, per dirla meglio, non si lamenta mai granchè di quello che le capita. E' piuttosto carina, ma per quanto ne so io non ha mai consentito a nessun ragazzo di andare più in là di un semplice bacio. Infatti, è stata una sorpresa per me sapere che si è infilata in questa vacanza tropicale assieme a quelle altre due pazze scatenate. E' molto strano per una ragazza che colleziona conchiglie....

CHRISTINE

E' molto irruenta. Adora le barzellette, fare festa, conoscere più gente possibile, ballare scatenata e così via....

E' una ragazza piena di energie e voglia di vivere, come tante altre. A differenza di molte altre ha però la fortuna di avere un corpo mozzafiato. Ha una pelle incredibile che quando è abbronzata, vi assicuro, è qualcosa dell'altro mondo. E, udite, udite...è pure disinibita! E' assolutamente consapevole di essere bella e talvolta un po' troppo sicura di sè. Vi posso assicurare che quando qualcuno le piace, lei gli salta addosso e se lo mangia vivo. Il che, credetemi, è FANTASTICO. Un ultimo indizio: Christine ha un fratello che è stato un amico molto particolare per Sylvia.....

Sylvia è un personaggio virtuale, realmente ispirato alla redattrice della posta dei lettori di K. E' la più desiderata corrispondente delle riviste di videogiochi, la più amata e la più corteggiata. Migliaia di ragazzi vorrebbero invitarla a cena, ma per ora c'è riuscito solamente Cyber Master, il robot che per eccellenza
risolve tutte le problematiche tecniche dei lettori di K. Silvia è la prima ragazza giornalista che ha fatto dei videogiochi una professione, e cura la rubrica della posta con i lettori su una rivista specializzata. La sua fama le impedisce di esporsi al pubblico, e su questo fatto è stato preso lo spunto per l'ideazione di questa avventura, nella quale Sylvia prende una forma finalmente visibile rendendosi così disponibile (virtualmente, s'intende...) ai corteggiamenti.
Conoscerete quindi una Sylvia inedita, ma per non farvi dimenticare la sua vera personalità, eccovi di seguito alcune corrispondenze siginificative.

VOCE DI FANCIULLA

Cara super-mega-galattica Silvia (seguono una serie di disegnini extraterrestri molto carini..., ndr), da qualche anno sono una vostra accanita lettrice (da quando cioé sono diventata appassionata di videogiochi), e ora devo ammettere che il mondo dei computer è davvero affascinante. lasciamo da parte le formalità e veniamo al nocciolo della questione: vorrei un tuo parere su Jedi Knight, il seguito di Dark Forces. Io sono una fan sfegatata di Guerre Stellari e di tutti i giochi per PC usciti su questo argomento, e trovo decisamente migliori per ambientazione e realizzazione i prodotti Lucas rispetto alla concorrenza (Quake, Duke, ecc.). Tutto quel sangue versato inutilmente, senza una storia o un'ambientazione credibile, proprio non mi va giù. Dimmi cosa ne pensi.

Un caro saluto.
Cinzia

Carissima Cinzia,
penso che tu abbia proprio colto nel segno. **Ultimamente stanno uscendo un sacco di giochi bellissimi dal punto di vista tecnico (due nomi su tutti: Duke Nukem e Quake) ma che per quanto riguarda l'ambientazione lasciano molto a desiderare per mancanza di originalità (possibile che ci siano sempre degli alieni cattivi pronti ad invaderci? Mai una volta che siano amichevoli o almeno neutrali...). Ben vengano quindi giochi come gli splendidi Dark Forces e X-Wing (l'unico simulatore che mi sia mai piaciuto per davvero - la missione sulla superficie della Morte Nera è stata davvero la materialmizzazione di un sogno).**
Comunque bisogna ammettere che se tutti i giochi 3D fossero come Duke o Quake i videogiocatori non potrebbero che gioirne, perché stiamo veramente parlando di due capolavori assoluti, che a me personalmente sono piaciuti davvero tanto (un po' più Quake e un po' meno Duke, perché è destinato specificamente ad un pubblico maschile).
Passando a cosa penso di Jedi Knight, è presto **detto: se è vero quello che il buon Giampaolo Moraschi mi ha raccontato al suo ritorno dagli Stati Uniti, ci troveremo di fronte *AL MIGLIOR GIOCO 3D* della storia dei videogiochi. E con in più la splendida trama di Guerre Stellari. Se già era bellissimo Dark Forces senza avere un motore grafico particolarmente sconvolgente, non oso pensare alla delizia che proveremo di**

fronte a questo nuovo gioco che promette di essere dotato di un motore ancora migliore di quello di Quake (!). Devo ammettere che la cosa che poi trovo più intrigante di questo game è la possibilità di scegliere se diventare un cavaliere Jedi, oppure se cedere di fronte alle tentazioni del Lato Oscuro della Forza: mi pare che un prodotto del genere rischi di deventare assolutamente mitico.

Un abbraccio!

SPARATUTTO E COMPUTER

Simpaticissima Silvia,
sono uno sfegatato degli ormai mitici giochi alla "Doom " e, dopo aver visto lo sviluppo che stanno avendo gli sparatutto 3D negli ultimi tempi, considero ormai questo gioco un capolavoro ineguagliabile sotto tutti i punti di vista.
Questa mia convinzione è nata giocando con tutti i vari cloni usciti del suddetto videogame come Hexen, dark Forces, Terminator Future Shock, il già santificato Duke Nukem 3D, ecc.; ora non datemi del pazzo ma, secondo me, nessuno di questi giochi riesce ad eguagliare il capolavoro della ID. certo, tutti questi giochi sono dotati di grafica stupefacente, si può interagire con più oggetti, le azioni che il nostro personaggio può compiere sono tantissime: guardare in alto, in basso, strisciare, mettersi le dita nel naso, masticare le cicche e quant'altro può rendere più realistico un videogioco. Ovviamente tutti questi "gadgets" danno quel pizzico di realismo in più che fa divertire il giocatore, o lo fa irritare mostruosamente, ma cavolo! Questi giochi saranno anche tanto belli, ma con Doom non c'è proprio paragone; per giocarlo bastano sei dita, tre della mano destra per muoversi, tre della mano sinistra per tutto il resto.
Con altri giochi, quali Quake o EF2000, bisogna possedere un computer della NASA (che non tutti i ragazzi si possono permettere).
Con questo non voglio dire che, secondo me, questo settore non debba evolversi, ma così non si rendono conto che si falciano da soli, tagliando fuori da questi giochi tutti i possessori di computer medi.
Mi rifiuto di credere che i geni della ID siano incapaci di arrivare a un compromesso tra hardware richiesto, realismo e grafica senza esagerazioni fastidiose.
Attendo un tuo responso.

Luca Bozzalla - Novara

**Caro Luca, come ti capisco... anch'io nella mia umile casetta ho un computer che utilizzo nel tempo libero, ed è ormai di antica fattura...
Quando Luca mi chiese se avessi voluto giocare a Duke Nukem 3D non ho resistito (mi piace moltissimo giocare con sparatutto 3D). Dopo averlo installato ho dovuto settare la grafica in "low resolution" per poter vedere Duke muoversi sullo schermo... che delusione!
In redazione, con un Pentium 166 e uno schermo da 20 pollici, tutto alla massima risoluzione, il gioco è veramente un'altra coa!
E' anche vero che l'elettronica e il mondo dei videogames è in continuo sviluppo, e se desideriamo giochi sempre più belli graficamente, dobbiamo arrenderci alla cruda realtà: acquistare hardware più potente.
Nessuno ti obbliga a non giocare a Doom per i prossimi vent'anni, ma quando ti toccherà stampare una lettera dovrai necessarimente installare "Windows 3000" che per funzionare necessiterà di un Decathlon (un Mega Pentium) a 4.000 MHz.
Non ti crucciare, caro Luca, e ricordati che stare al passo con la tecnologia non è poi così male.
Doom, giocato su un Pentium, è più bello e fluido... e poi ora non costano più così tanto, e sono sicura che presto te lo potrai permettere anche tu!**

Un megakissone!

LUNGA VITA AL CD

Cara Silvia, sono l'unico di un gruppo di amici ad avere un computer (per computer intendo quelle macchine che vengono considerate IBM compatibili 100% e quindi escludo a priori Amiga & Co.), e fin qui niente di strano. Il problema è sorto quando alcuni dei miei amici consideravano che i CD audio dopo circa 3/4 anni si deteriorano, e cioé che le tracce incise si vanno cancellando. Io, per i miei ovvii motivi, ritengo il contrario, o per lo meno allungherei i tempi da 4 a 10 anni. Se l'ipotesi adottata ai CD-ROM, ovviamente tutti noi (fans del silicio) saremmo nei guai perché se una traccia scompare da un CD audio, male male che vada non si sente un frammento della canzone, ma se ciò accadesse a un CD-ROM il nostro amico processore leggerebbe male i file procurando non pochi guai. Veniamo alla domanda banale ma efficace: "Tutto ciò è vero o no?". Se fosse vero, inoltre, non pensate che la nuova generazione di CD-ROM, che dovrebbero essere spropositatamente più capienti, verrebbero danneggiati prima e soprattutto, visto le ristrette dimensioni delle tracce, più drasticamente?

Sergio "Allanon" Giustri

Caro Sergio, devo darti una parola di conforto. I CD o, genere sono "garantiti" a mantenere inalterati i propri contenuti per almeno cento anni!!! Certo che se si usano i CD per giocare a freesbee, o si utilizzano malamente (vedi dita appoggiate sulle tracce mentre lo inserite nel lettore...), allora si può avere il rischio di rovinarlo anticipatamente. Il fascio laser, inoltre, che legge le tracce incise sul CD tende a consumarle impercettibilmente ogni qualvolta lo si usa. Da qui si deduce che, se usate tutti i giorni un CD, il tempo di usura delle tracce porterebbe il supporto a un più rapido consumo, e quindi a una più rapida cancellazione delle stesse. Stai tranquillo, caro Sergio, e usa bene i tuoi CD. Vedrai che i tuoi figli riusciranno a provare la copia di Quake che ti sarai sicuramente acquistato in questi mesi.

Bacini.